

Weekly Report

Lu Junhua

2016 年 6 月 13 日

Done

- Interviewed two candidates of summer camp.
- Wrote the third patent of netease.
- Took a look at reviewers' suggestions. Following are my reflections on their comments:

Primary的评论, 讲道理花了很大篇幅说一些我认为没有太大用处的意见, 其言辞异常激烈, 然而我觉得是他没有仔细阅读论文导致的. 有用的意见有: user feedback比较弱, 方法的普适性和可扩展性没有用别的数据来证明(这两点后面几位都提到了, primary在这里未对这两点做具体解释).

Secondary的评论认为我们有些术语太专业, 对游戏介绍的不不够. 对此我认为, 前者其提到的术语我们在related work是有提到的, 虽不长但我们觉得已经能简单理解这个名词的意思了. 可能是因为没有在第一次出现这个术语的时候进行解释, 或者没有在最需要解释的地方做解释? 后者有些内容是得提一下, 满足逻辑上的完备.

对于design goals之间的混淆, 以及case中对这些goals的体现比较弱, 这个是个问题, 这个后面是要画大功夫研究一下. 然后对于可视系统的批判, 有不少建设性的意见, 在后面一一落实, 并且对系统可能需要轻微的调整. 此外也有一些是其没细看文章导致的, 这个我们后面估计要换一下术语来减少读者认知负担, 因为当初我写的时候很多地方也搞混起来了.

同样的, 其也认为我们需要展示该模型和系统具有泛化能力.

给高分的external估计是个熟人, 只挑了一个大问题, 仍然是泛化能力, 我一想以前一些文章, 这确实是一个研究方面的套路, 不得不做; 其余都是小细节错误, 一一改正即可.

另外一个external也给出了相对中肯客观的评价, 类似于secondary. 其对feedback有一定的怀疑, 对我们的操作流程有所怀疑. 其实对于feedback巫老师也一直有担心因为他因为这个去年有一篇被驳; 而写feedback套路也比较重, 往往参杂点“水分”. 尽管, 我们确实拿着系统去网易做了调查, 也得到了feedback, 但是怎么写的更真实, 不显得仓促或者假, 后面有的思考.

总的来说除了个别意见外, 其余意见都是非常宝贵的, 按照兰吉的读后感说“都说到心坎里了”. 大的来说, 主要是第一个可视设计写的不够让人易懂, 而这可能还是和前面概念介绍有联系, 怎么把他们写的易懂, 第二个case呢我们只顾用上所有的系统的功能没想到用别的数据来测试泛化能力, 第三个是feedback, 写的更细更真.

- Began reading the vinci paper (before visual design). It utilizes a visualization technique named “edge splatting”, which is not aesthetically pleasing to me. However I will dive into how this design is properly employed to help analysis and tackle problems next week.

- 杂事: 通过一系列复杂手续, 写了不少材料和报告, 终于差不多转预备党员流程; 拜访一位新生二孩的老学长; 参加一个毕晚活动.

To do

- Finish reviewing the vinci paper.
- Finish several course essays, take exams.
- Revise patents.
- Discuss agenda of VIS paper revision with Prof. Wu and other peer authors.

论文

- 13 *The recommender system for virtual items in MMORPGs based on a novel collaborative filtering approach*. 本文采用的是协同过滤的方法, 对虚拟商品购买进行推荐. 这是推荐系统领域的论文, 采用了多种典型的数据挖掘算法, 结合进一套复杂的协同过滤流程中去. 粗看其数据集中的用的属性是真包含我们用的数据的, 并且其模型中没有对社交网络进行分析, 这其实也是给了我们一种撇开直接挖掘社交网络的新思路.
- 14 *Cheating in Online Games: A Social Network Perspective*. 本文基于Steam平台上的社交数据进行分析, 本质上是一个动态网络的分析. Steam本身是一个游戏提供商, 一起玩游戏的可以互加好友之类. 文中的数据使用爬虫爬下来. 用已知在某个时间点为止的作弊者和非作弊者及其好友关系进行分析. 可以发现一些特征, 以及可以用作预警的一些趋势. 这个思路也不错, 文中也提及了不少有关文献, 可以参考. 就是说我们没有作弊者的label, 以及这种作弊是否显著在社交圈传播(就当是作弊的一种属性) 也是需要回答的问题.
- 07 *A novel approach to the detection of cheating in multiplayer online games*. 文章前面部分是对作弊技术一个简单的survey, 有参考价值. 后面提出了一个基于行为分析的作弊检测框架, 并用一个实例来验证. 这个框架其实比较简单, 之前不少文章也隐含了这个思路. 但是本文中還包含了一些硬件方面的或者空间资源利用等等的技术细节, 可能对后面我们万一要用的时候有一些指导意义. 我们在这个框架上兴许可以有所改进, 怎么把可视化打入这个环节里去.